

HELLSICHT

Hellsicht ist eine Spielvariante für 3 oder mehr **Spiritisten**.
Wenn ihr **Mysterium** in dieser Variante spielen wollt, passt ihr das Spiel wie folgt an:

1 Spielaufbau

Legt die **Hellsicht-Anzeige**  vor den **Sichtschirm**. Alle **Spiritisten** nehmen sich jeweils die **Hellsichtplättchen** in ihrer Farbe und den passenden **Hellsicht-Stufenmarker**. Legt die **Hellsicht-Stufenmarker** auf Feld 0 der **Hellsicht-Anzeige**.



2 Der Zug des Geists



Der Zug des **Geists** bleibt unverändert.



4 Die Auflösung



Falls ein **Spiritist** seinen Eingebungsmarker richtig platziert hat:

- Alle **Spiritisten**, die ein -**Hellsichtplättchen** neben diesen **Eingebungsmarker** gelegt haben, schieben ihren **Hellsicht-Stufenmarker** auf der **Hellsicht-Anzeige** ein Feld vor.
- Bei einem -**Hellsichtplättchen** passiert nichts.
- Alle eingesetzten **Hellsichtplättchen** werden abgeworfen.



Falls ein **Spiritist** seinen Eingebungsmarker falsch platziert hat :

- Alle **Spiritisten**, die ein -**Hellsichtplättchen** neben diesen **Eingebungsmarker** gelegt haben, schieben ihren **Hellsicht-Stufenmarker** auf der **Hellsicht-Anzeige** ein Feld vor.
- Bei einem -**Hellsichtplättchen** passiert nichts.
- Alle eingesetzten **Hellsichtplättchen** werden abgeworfen.

Da die eingesetzten **Hellsichtplättchen** abgeworfen werden, müsst ihr gut überlegen, wann und wie ihr sie einsetzt.
Zu Beginn der vierten Runde erhaltet ihr einmalig alle abgeworfenen **Hellsichtplättchen** zurück.

3 Der Zug der Spiritisten



Als **Spiritisten** setzt ihr die **Hellsichtplättchen** ein, um anzuzeigen, ob ihr mit den Entscheidungen der anderen **Spiritisten** übereinstimmt. Liegst du mit deinem eingesetzten **Hellsichtplättchen** richtig, steigst du auf der **Hellsicht-Anzeige** auf, was die Enthüllung am Spielende beeinflusst.

Bist du der Meinung, dass ein anderer **Spiritist** seinen **Eingebungsmarker** richtig platziert hat, kannst du eines deiner -**Hellsichtplättchen** neben den **Eingebungsmarker** legen. Bist du der Meinung, dass ein anderer **Spiritist** seinen **Eingebungsmarker** falsch platziert hat, kannst du eines deiner -Plättchen einsetzen.

Du darfst kein **Hellsichtplättchen** neben deinen eigenen **Eingebungsmarker** legen.

Du darfst außerdem nicht mehrere deiner **Hellsichtplättchen** neben den gleichen **Eingebungsmarker** legen. Ansonsten darfst du in einer Runde so viele deiner **Hellsichtplättchen** einsetzen, wie du willst, auch keines.

Beispiel: Während der Auflösung signalisiert der **Geist Vero**, dass sie ihren **Eingebungsmarker** falsch platziert hat. **Sophia** hatte ihr zugestimmt und ein **Hellsichtplättchen** neben **Veros Eingebungsmarker** gelegt. Es passiert nichts.

Steffen hatte ihr nicht zugestimmt und ein **Hellsichtplättchen** neben **Veros Eingebungsmarker** gelegt. Deshalb schiebt er seinen **Hellsicht-Stufenmarker** auf der **Hellsicht-Anzeige** ein Feld vor. Beide **Hellsichtplättchen**, das von **Steffen** und das von **Sophia**, werden anschließend abgeworfen.



Hat ein **Spiritist** seine **Spur** vollständig erraten:

- Schiebe deinen **Hellsicht-Stufenmarker** auf der **Hellsicht-Anzeige** so viele Felder nach vorne, wie Runden übrig sind (schaue auf der **Taschenuhr** nach).
*Beispiel: Das ist die vierte Runde. Es gibt noch drei weitere Runden. Also schiebst du den **Hellsicht-Stufenmarker** 3 Felder vor.*
- In den nächsten Runden darfst du weiterhin deine übrigen **Hellsichtplättchen** einsetzen, um auf der **Hellsicht-Anzeige** voranzuschreiten.

5 Die Enthüllung

Der **Geist** bereitet wie gewohnt die finale **Vision** vor. Anschließend mischt er die 3 **Visionskarten** und legt sie verdeckt auf den Tisch.

Jetzt schauen sich die **Spiritisten** ihren Fortschritt auf der **Hellsicht-Anzeige** an. Je weiter ein **Spiritist** vorangeschritten ist, desto mehr Karten der finalen **Vision** darf er sich anschauen. Ihr dürft nicht miteinander diskutieren und stimmt schweigend ab.

Die Abstimmung besteht aus drei Schritten:

1- Dreht die erste **Visionskarte** um. Alle **Spiritisten** dürfen sie sich anschauen. Dann stimmen alle **Spiritisten** mit einer Hellsicht-Stufe von 4 oder weniger ab: Sie entscheiden sich für eine **Spur** und nehmen das passende **Hellsichtplättchen** () in die Hand, sodass niemand es sieht. Sie dürfen sich nicht mehr umentscheiden.

Die anderen **Hellsichtplättchen** werden so zurück in die Schachtel gelegt, dass niemand sie sieht.

Wenn alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 4 oder weniger abgestimmt haben, fährt mit dem nächsten Schritt fort.

2- Dreht die zweite **Visionskarte** um. Jetzt stimmen alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 5 bis 6 ab.

3- Dreht die letzte **Visionskarte** um. Jetzt stimmen alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 7 oder mehr ab.

Erinnerung: Alle **Spiritisten**, die abgestimmt haben, dürfen sich nicht mehr umentscheiden. Ihr dürft in keiner Form miteinander kommunizieren.

Habt ihr alle abgestimmt, offenbart ihr die **Hellsichtplättchen** in euren Händen. Die **Spur** mit den meisten Stimmen ist eure gewählte **Spur**. Bei einem Gleichstand entscheidet die Person mit der **Taschenuhr**, welche davon gewählt wird.

Der **Geist** enthüllt die richtige **Spur**.

- Habt ihr eine andere **Spur** gewählt, verliert ihr alle zusammen. Ihr habt den Kontakt zum **Geist** verloren. Er konnte keine Ruhe finden und wandelt weiter durch die Hallen des Herrenhauses.
- Habt ihr die richtige **Spur** gewählt, gewinnt ihr alle zusammen. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das Rätsel um das Ableben des **Geists** gelöst. Nun kann er endlich in Frieden ruhen.

